

Kurzanleitung



Installations und Ladeanleitung

CD-ROM

Um das Reich der Blutmark betreten zu können, müssen Sie das Spiel zunächst installieren und anschließend laden. Legen Sie zur Installation die CD in das CD-ROM-Laufwerk Ihres PCs ein und wechseln Sie auf das entsprechende Laufwerk. Falls Ihr CD-ROM-Laufwerk beispielsweise als Laufwerk D konfiguriert ist, geben Sie D: ein und drücken Sie danach die Eingabetaste. Bei der DOS-Eingabeaufforderung schreiben Sie anschließend INSTALL und drücken die Eingabetaste erneut. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm. Nach Abschluß der Installation kehren Sie zu DOS zurück. Um "Lords of Midnight: The Citadel" jetzt spielen zu können, müssen Sie lediglich MIDNIGHT schreiben und danach die Eingabetaste drücken.

Steuerung

Möchten Sie "Lords of Midnight: The Citadel" mit der Maus steuern, muß ein Microsoft-kompatibler Maustreiber installiert sein. Falls Sie das Spiel ohne einen Maustreiber starten, geht das Programm davon aus, daß Sie einen Joystick benutzen möchten. Alles im Handbuch zur Maussteuerung Gesagte trifft auch auf die Joystick-steuerung zu. Dabei entspricht die Feuertaste 1 der linken Maustaste und die Feuertaste 2 der rechten Maustaste.

Spielstanddateien

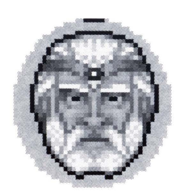
Wenn ein Spielstand gespeichert werden soll - entweder automatisch um Mitternacht, oder wann immer Sie es wünschen - wird dieser in dem Verzeichnis abgelegt, das nach der Farbe des aktuellen Buchs benannt ist. So wird beispielsweise das BLACK BOOK der Blutmark im Verzeichnis BLACK abgelegt. Es befindet sich auf Ihrer Festplatte, im Installationsverzeichnis von "Lords of Midnight: The Citadel". Hinweise und etwaige Änderungen, die sich nach Drucklegung des Handbuchs ergeben haben können, entnehmen Sie bitte der Textdatei READ.ME auf Ihrer CD. Gibt es keine solche Datei, sind sämtliche hier gemachte Angaben zum Zeitpunkt der Veröffentlichung gültig. Viel Spaß beim Spielen!

Die Hauptdarsteller

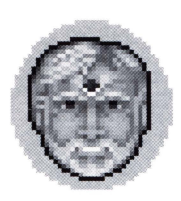




Boroth Wolfsherz, Hochkönig von Marish, König der Dunklen Seher, trägt das Blut von Jahrhunderten an den Händen und bodenlose Niedertracht im Herzen. Der finstere Herrscher streckt seine gierige Hand jetzt nach den Gebieten der Blutmark aus und versucht, das gesamte, liebliche Land der Mitternacht zu versklaven. Er ist der Feind, der zur Rettung aller vernichtet werden muß.



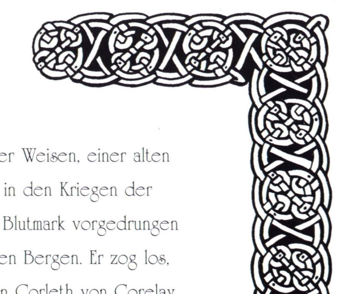
Luxor, der Mondprinz, Prinz der Mitternacht, Herr von Xajorkith, Prinz der Freien. Er war Sieger im Krieg der Sonnenwende gegen Doomdark und im Krieg der Eismark gegen Doomdarks Tochter Shareth, der Herzdiebin. Luxor wird von Boroth Wolfsherz in der Dunklen Zitadelle von Maranor gefangengehalten. Während einer Reise nach Coromand, die der Suche nach einem magischen Edelstein, dem Auge des Mondes, diente, erlitt Luxor an der Küste von Marish Schiffbruch und wurde von Boroth gefangengenommen. Er ist Prinz Morkins Vater, Corleth von Corelays Großvater und, ohne es zu wissen, auch der Großvater Anderlanes von den Arakai.

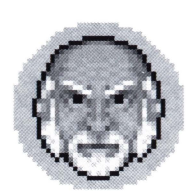


Prinz Morkin, Herr von Corelay, Sohn des Mondprinzen Luxor und Gatte Tarithels, der Seherin, Tochter des Herrn der Träume. Morkin ist während Luxors Reise nach Coromand, südlich der Blutmark, mit der Führung des Landes Mitternacht betraut. Er muß nun in die Blutmark vorrücken, um seinen Vater aus Boroths Klauen zu befreien und Wolfsherz schließlich zu vernichten. Morkin ist Corleth von Corelays Vater und, ohne es zu wissen, auch der Vater Anderlanes von den Arakai.



Araleth, der Weiße, Herr der Träume, Vater Tarithels, der Seherin, und somit Prinz Morkins Schwiegervater. Araleth spielte im Krieg der Sonnenwende und im Krieg der Eismark eine Schlüsselrolle. Er steht im Kampf gegen Boroth Wolfsherz und dessen Horden Dunkler Seher auf der Seite Morkins.

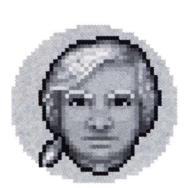




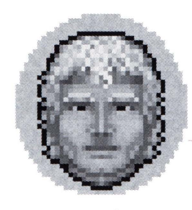
Rorthron, der Weise, Wächter des Mondturms, einer der Weisen, einer alten Rasse voller Macht und Wissen. Rorthron beriet Luxor in den Kriegen der Sonnenwende und der Eismark. Er ist schon weit in die Blutmark vorgedrungen und auf dem Weg zum Letzten Nording und den Blutroten Bergen. Er zog los, als er erfuhr, daß Prinz Morkin nicht nur den einen Sohn Corleth von Corelay hat, sondern auch noch einen zweiten: Anderlane von den Arakai. Der uneheliche Sohn Morkins und Shareths, der Herzdiebin, wurde in der Blutmark von seiner Ziehmutter Cirithel von den Blutroten Bergen versorgt und aufgezogen. Rorthron vermutet, daß Anderlane im kommenden Krieg gegen Boroth eine unschätzbare Hilfe sein könnte.



Corleth von Corelay, Herr von Thimrath, Sohn von Prinz Morkin und Prinzessin Tarithel, Enkel des Mondprinzen Luxor und Halbbruder des Anderlane von den Arakai. Corleth begleitete zusammen mit seinem Freund Arin seinen Großvater auf der Reise nach Coromand. Als sie von Boroth gefangengenommen und zur Dunklen Zitadelle von Maranor gebracht wurden, gab Luxor die beiden Jungen als Diener aus, so daß sie unerkannt flüchten konnten. Nun sind Corleth und Arin zur Zitadelle zurückgekehrt, zu der sie einen verborgenen Eingang entdeckt haben. In den Katakomben suchen sie nach Luxor, um ihn zu befreien.



Arin der Bluthherrscher, Herr von Valethor, Sohn des Herrn des Blutes, der im Krieg der Sonnenwende an der Seite Luxors gegen Doomdarks Horden kämpfte. Arin begleitete seinen Vater auf Luxors Reise nach Coromand. Nachdem sie Schiffbruch erlitten hatten, wurde sein Vater, der Herr des Blutes, bei der Verteidigung des bewußtlosen Mondprinzen und Arins getötet. Arin, der neue Herr des Blutes, wurde zusammen mit seinem Freund Corleth und dem Mondprinzen gefangengenommen. Nun sind Corleth und er, bewaffnet, in den Katakomben von Maranor unterwegs, um Luxor zu befreien.



Anderlane von den Arakai, Herr der Blutroten Berge, unerkannter Enkel des Mondprinzen Luxor, Halbbruder Corleth von Corelays und Sohn von Prinz Morkin und Shareth, der Herzdiebin. Anderlane wurde während des Krieges der Eismark empfangen, als Morkin hilflos unter dem Einfluß von Shareths Hexerei stand. Dank Shareths Magie wurde er als Sohn einer Ziehmutter, Cirithel von den Blutroten Bergen, geboren. Dort, am Letzten Nording im Osten der Blutmark, wuchs Anderlane wie Cirithels eigener Sohn auf. Bis jetzt weiß er nichts von seiner wahren Herkunft, aber Rorthron nimmt an, daß er im kommenden Krieg eine entscheidende Rolle spielen wird.

Die Tastaturfunktionen



Steuerung eines Charakters...

f1	Mit einer Person sprechen (wenn sie Ihnen gegenübersteht)
f2	Eine Person angreifen (wenn sie Ihnen gegenübersteht)
f3	Eine Festung angreifen (in der Nähe einer Festung)
f4	Ein Gebäude betreten (in der Nähe eines Gebäudes)
f5	Auf einen Drachen steigen oder von ihm absteigen (in der Nähe eines Drachen oder auf ihm)
f6	Ein Schiff betreten oder verlassen (in der Nähe oder an Bord eines Schiffes)
f7	Eine Waffe austauschen oder aufnehmen (in der Nähe einer Person oder Waffe)
f10	Einen Gefangenen befreien (wenn er Ihnen gegenübersteht)
Tab	Kampf gegen Trolle

Ansichten eines Charakters...

Esc Halt	Wechsel zwischen Steuern/Betrachten (hält auch das Spiel an)
1-6	Wechselt die Kameraperspektive (nur im Freien)
0	Kameraposition zum "Vorbeiflug" festhalten (nur im Freien)
Ziffernblock + und -	Helligkeit erhöhen/verringern (nur Innen)
	Detailreichtum erhöhen/verringern (nur Innen)
Ziffernblock *	Begleitmusik im Spiel an/aus

Wenn die Zeit davonrast...

Esc	Hält die Spielzeit an

Bonusspiele auf der CD

Auf der CD finden Sie als kostenlose Zugabe zwei Bonusspiele. Es sind PC-Umsetzungen der 8-Bit-Vorgänger "The Lords of Midnight" und "Doomdark's Revenge", die für den Sinclair ZX Spectrum erschienen sind. Lesen Sie bitte auf der CD in den Dateien MIDNIGHT.TXT und REVENGE.TXT nach, wie Sie die Spiele laden können.

Probleme?

Falls Sie beim Installieren oder Spielen von THE CITADEL Schwierigkeiten haben, setzen Sie sich bitte mit unserer Kunden-Hotline in Verbindung. Sie erreichen sie unter der Rufnummer 05241/946480.

